

# **Conceitos Lusco-Fusco para Organizações Juvenis**

# Introdução

---

*Este documento é uma extensão do nosso Kit de Ferramentas para Organizações Juvenis. Aqui está uma lista de práticas importantes para organizações juvenis. Ao você planejar seus projetos ou encontros comunitários estes conceitos podem facilitar com que você e seus participantes se engajem e se conectem ao propósito da etapa de trabalho.*

*Estes conceitos possuem uma longa história. Neste documento nós focamos em descrever a sua prática e como pode ser integrado a sua organização, não existe em buscar mais a fundo nas referências.*

Estes são conceitos para se trabalhar e manter atenção especial enquanto se vivencia cada etapa de desenvolvimento.

---

# Conceitos gerais

---

## Check-in

O check-in é uma transição para o nosso espaço de trabalho. O facilitador vai auxiliar aos participantes chegarem física e psicologicamente ao grupo. O foco é estar presente e introduzir um espaço seguro. Importante já conectar o sentimento do check-in com a pauta da reunião, se possível.

*Exemplos:*

- Como você está chegando hoje? Como você está chegando hoje baseado em ...?
  - Se você fosse um fenômeno da natureza, qual fenômeno você estaria hoje? (Sol, Tempestade, Vento)
  - Se você fosse uma bebida, qual bebida você seria hoje?
  - O que é importante de contar ao grupo hoje?
  - O que você traz a reunião hoje e por quê?
  - O que você quer levar da reunião hoje?
- 

## Check-out

O Check-out é a conclusão do nosso trabalho de grupo. Depois das atividades em conjunto o facilitador deve instigar a todos compartilharem como se sentem e fortalecer os aprendizados.

*Exemplos:*

- Como você está saindo hoje?
  - Quais os maiores aprendizados de hoje?
  - O que você sai mais animado para fazer acontecer?
- 

## Arte de anfitriar

Construído pela comunidade da Arte de Anfitriar, este conceito introduz diferentes abordagens para criar ambientes para conversas significativas.

A Arte de Anfitriar destaca:

- Ouvir com atenção a cada pessoa do grupo;
- Entender e sentir a energia do grupo;
- Encontrar atividades que constroem um espaço seguro para o grupo.

Leia mais sobre a arte de anfitriar online: <https://www.artofhosting.org/>.

---

# Conceitos da Etapa Explorar

---

## Pipoca Caórdica

Ao trabalhar com jovens e/ou em ambientes de inovação, é normal se deparar com momentos “caórdicos”, onde o caos existe e funciona dentro de certa lógica (como em Gamestorming ou ao trabalhar com comunidades). A Pipoca Caórdica é o Mínimo Produto Viável para criar um ambiente caótico: simplesmente faça uma pergunta e não delimite uma ordem para as pessoas responderem. Quem sentir a necessidade pode falar, respeitando o momento de fala do outro. O silêncio também faz parte da conversa. Este conceito trabalha a empatia e ajuda no alinhamento do grupo.

---

## Juventude

No Brasil, a juventude é definida como pessoas entre os 16 e 30 anos de idade. Em alguns estados norte-americanos, jovens são aqueles entre 15 e 35 anos de idade, enquanto em outros lugares do mundo é entre 18 e 24 anos. Independentemente disso, juventude não se resume a um número. É um momento em que ainda estamos vulneráveis e disponíveis para aprender mais sobre nós mesmos e a comunidade a que pertencemos. Os jovens são vetores de transformação, e tem maturidade para usar suas habilidades para criar impacto.

---

## Empatia

É dito que a palavra empatia foi criada para representar “se sentir como o músico quando ele escreveu a música.” Tal qual você pode ouvir uma música e se conectar com o artista, empatia é sobre entender o outro e suas histórias únicas. Empatia foca no respeito e abertura a partir de sentimentos. **IMPORTANTE:** Empatia não é sobre “se colocar no lugar do outro”. É sobre entender o outro percebendo que cada história é única. Quando você se conecta com o músico, você respeita sua história e seus sentimentos entendendo ou não seu passado.

Em organizações juvenis você pode desenvolver empatia por meio de:

- Debates
  - Torós de palpite
  - Co-construção
  - Trabalho comunitário
- 

## Bastão da Fala

Este é um objeto que simboliza o grupo e é passado ao redor na roda de conversa. A pessoa que possui o bastão pode falar enquanto o segurar, então o passa adiante conforme concluir. O objetivo é facilitar o diálogo aberto e a liberdade de fala. Nós agradecemos e respeitamos e origem indígena dessa ferramenta.

Nossos guias para usar o Bastão da fala:

- O facilitador pode definir o tempo máximo por pessoa;
  - Os ouvintes da vez podem usar as mãos em sinais como afirmações, aplausos em LIBRAS, e outras manifestações de linguagem corporal que apoie a expressão de sentimentos enquanto uma pessoa conclui sua fala;
  - O bastão pode passar de mão em mão e quando alguém quiser falar essa pessoa espera o bastão chegar até ela, ou é possível usar os dedos para contar a ordem na “fila da fala” e passar o bastão diretamente para quem deseja compartilhar algo.
- 

## Diamante Duplo

O Diamante Duplo pode ser tanto usado para geração de ideias como para o desenvolvimento de projetos. A técnica se assemelha a dois diamantes juntos um ao outro. Cada diamante possui duas fases: uma exploração (abertura) e uma convergência (fechamento).

O primeiro diamante se refere a “Fazendo a coisa certa” ao explorar o escopo inicial do projeto incluindo propósito, habilidades e comunidade. O segundo diamante busca “Fazer bem feito” a partir da iteração da ideia proposta com o mundo, este foca em fazer o escopo inicial tangível ao perguntar “como podemos alcançar isto?”.

Esta ferramenta pode ser usada para:

- Carreira profissional;
- Desenvolvimento de projetos;
- Curadoria de eventos.
- Leia mais com [Dan Nessler](#).

---

# Conceitos da Etapa Projetar

---

## Gamestorming

Gamestorming trata de usar abordagens de jogos no momento de desenvolver ideias, criando um ambiente “caórdico” para trabalhar: equilibrado entre caos e ordem. A mesma mentalidade que as crianças usam para brincar, nós utilizamos para gerar novas ideias. A estrutura pode ser a partir de modelos simples - como uma atividade imaginando o que diriam sobre a sua organização na capa do jornal local numa notícia no futuro - ou atividades mais complexas com diferentes etapas. Essas práticas geralmente tornam a atividade mais lúdica e se aproxima de um jogo de faz de conta.

Uma leitura que recomendamos sobre o assunto é Gamestorming – Jogos Corporativos Para Mudar, Inovar e Quebrar Regras, escrito por Dave Gray, Sunni Brown e James Macanufo. As primeiras 20 páginas apresentam este conceito perfeitamente.

---

## Conflito

Conflitos nos ajudam a desenvolver diferentes maneiras de empatizar com o outro. Diferente de um confronto, estar em conflito não trata de “ganhar” uma discussão. Ao contrário: conflito é sobre falar e ouvir para entender os diferentes pensamentos, encorajando uma escuta ativa para encontrar a origem da divergência.

Ao lidar com prazos, muitas tarefas ou mesmo diferentes perspectivas pessoais, é possível que muitos conflitos surjam e sigam existindo sem um desfecho ou tempo para debate. Quando isso acontecer, é importante que os participantes primeiramente reconheçam e admitam “Nós temos um conflito aqui”. Não fuja do conflito, mas também não o confronte como uma batalha. Resolver estas questões fortalece a colaboração e o cuidado do grupo com seus indivíduos.

Uma referência de leitura que ajuda a lidar com estas situações é Comunicação Não Violenta, do pesquisador e autor Dominic Barter.

---

## Mínimo Produto Amável (MPA)

Definir o Mínimo Produto Amável de um projeto ajuda a compreender a proposta de valor e intenção comunitária do projeto. O MPA é diferente do tradicional Mínimo Produto Viável (MPV) porque não foca em apenas prototipar, não é somente a redução de custos ao mínimo. O MPA leva sua atenção a qual seria a maneira mais simples de entregar valor e o amor que seu projeto carrega para a comunidade/ usuário.

Por exemplo, um padeiro pode querer testar o mercado para seus novos sabores de bolo. Para o Mínimo Produto Viável, ele pode experimentar vender pedaços de bolo, mas para o seu Mínimo Produto Amável ele pode testar com adoráveis cupcakes.

Referência (texto em inglês): <https://labs.sogeti.com/the-minimum-lovable-product/>

---

# Conceitos da Etapa Crescer

---

## Negócio Social

Negócios sociais são organizações que buscam gerar inovação e impacto social ao passo que buscam gerar renda e lucro. Essa inovação social que falamos pode ser atingida a partir de um novo modelo de negócios (Ex.: Moradigna), ou mesmo com o lançamento de uma nova tecnologia (Ex.: Milênio Bus).

Nossa recomendação é assistir ao filme “Quem Se Importa”, de Mara Mourão. Também indicamos ler o texto acadêmico escrito por Ernesto Ferreira tratando sobre os desafios e oportunidades para empreendedores sociais na área de engenharia civil no Brasil ([disponível aqui](#))

---

### **Propósito Massivo Transformador (PMT)**

Esse conceito foi popularizado por Peter Diamandis (fundador da Singularity University) como uma frase que conecta o seu projeto (individual ou coletivo) com o resto do mundo. Por exemplo, o PMT da Google é “organizando a informação do mundo”.

O PMT é diferente da visão, missão ou valores de uma empresa ou até mesmo do Propósito puro da empresa. Esses direcionadores focam na parte interna da organização, enquanto o PMT é o entendimento do que conecta a organização com o ambiente a sua volta. Para crescer, a sua organização vai precisar de um propósito massivo transformador, e para isso é importante encorajar que seus membros pensem sobre isso enquanto constroem a organização.

Conheça o conceito nas palavras de seu criador, o Peter: <https://www.youtube.com/watch?v=nrrOGq65yGQ>

---

### **Movimento**

Derek Sivers afirma que um movimento é criado pelos seus seguidores. O primeiro seguidor é o responsável por transformar um homem aparentemente louco em um líder. Por isso, organizações e seus projetos não devem se focar num indivíduo, mas num propósito e visão.

Veja a imperdível Ted Talk de Derek: [https://www.ted.com/talks/derek\\_sivers\\_how\\_to\\_start\\_a\\_movement](https://www.ted.com/talks/derek_sivers_how_to_start_a_movement)

---

### **Financiamento Coletivo (Crowdfunding)**

Realizar um financiamento coletivo é uma das diversas maneiras de alavancar recursos e engajar sua rede de apoio em volta de um objetivo. A sua organização pode apresentar um projeto e oferecer “recompensas” que serão produzidas e enviadas aos apoiadores assim que (e se) a meta for atingida. Esta é uma das maneiras mais trabalhosas de angariar recursos, mas é ótima para projetos que pedem por engajamento da comunidade. Funciona bem para projetos em que as recompensas estão alinhadas com o projeto em si e com a organização.

Conheça mais aqui: <https://benfeitoria.com>, <https://www.catarse.me/>

*Este é apenas o começo. Como mencionamos, este Kit de ferramentas é uma prévia do Workbook completo da Lusco-Fusco que compartilhará atividades e mais atividades, cases e por meio de novos recursos como vídeos, fotos e histórias.*

*Co-crie conosco essa nova versão. Nos conte suas histórias, suas experiências, seus projetos. Estamos sempre abertos a uma xícara de café, a audios de whatsapp e etc. Entre em contato com a gente pelo email: [lusco1fusco@gmail.com](mailto:lusco1fusco@gmail.com). Grato pela confiança!*

## **Lusco-Fusco**

Escrito por: Ernesto Ferreira e Clarice Nilles, da Lusco-Fusco

Design por: Caio Angarten; Jaime Daigle, [verynice](#)

Traduzido por: Roberta Schulte, Victoria Cozer Rosenthal e Ana Schmitz

Editado por: Matthew Manos and Jenny Zhang, [verynice](#)

Publicados por: [Reginald](#)

[lusco1fusco@gmail.com](mailto:lusco1fusco@gmail.com)